

RINGKASAN

Penggunaan telepon selular selain sebagai media komunikasi, juga menjadikannya sebagai media pembelajaran. Namun, keberadaan game edukasi yang bertema islami dirasa masih kurang. Hal inilah yang melatar belakangi dibuatnya suatu game *mobile* yang bertema edukasi dengan pelajaran huruf hijaiyyah.

Merancang game edukasi pada *mobile* tidaklah mudah. Dibutuhkan perancangan dan tindakan valid yang benar-benar untuk membangun suatu game edukasi untuk anak-anak yang dapat memberikan nilai *edukatif* di bidang pembelajaran huruf hijaiyyah.

Media pembelajaran islami yang memberikan nilai edukatif harus dirancang dan dibangun suatu game yang bertema edukasi yang dapat dimainkan pada telepon selular dan didalamnya terdapat fasilitas pembelajaran huruf hijaiyyah.

Tahap perancangan game edukasi huruf hijaiyyah diterapkan dengan konsep *Waterfall* dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java 2 Micro Edition (J2ME)*.

Kegiatan pengujian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden memberikan tanggapan sangat baik (A) dengan presentase 94,19%, artinya presentase tertinggi terdapat pada pilihan / tanggapan sangat baik (A). Hasil uji coba *performance* sistem tersebut bermaksud agar dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran huruf hijaiyyah sekaligus bermain. Selain sebagai media pembelajaran, game edukasi ini juga berkontribusi dalam pelestarian budaya islam. Untuk selanjutnya game edukasi huruf hijaiyyah ini dapat dikembangkan lagi fitur-fitur dan materi yang terdapat didalamnya.

Kata Kunci : **Game Edukasi, Huruf Hijaiyyah, Aplikasi Mobile, Pengujian.**